

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*). Metode penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan penggunaan permainan *Wortdomino* untuk meningkatkan penguasaan nomina bahasa Jerman. Adapun desain penelitian yang digunakan di penelitian ini adalah *One Grup Pretest Posttest Design* yaitu adanya satu kelas yang diberi perlakuan (*Treatment*) tanpa adanya kelas kontrol. Hal ini dilakukan karena setiap siswa atau kelas mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dalam tingkat pemahamannya, sehingga kelas eksperimen tidak dapat dibandingkan dengan kelas kontrol meskipun perlakuan yang diberikan sama, tingkat pemahaman yang dicapai oleh siswa akan beragam di setiap kelasnya (Sugiyono, 2008, hlm. 109).

Arikunto (2006, hlm. 85) berpendapat mengenai desain penelitian ini yakni:

Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (01) disebut *Pre-test*, dan observasi yang dilakukan setelah eksperimen (02) disebut *Post-test*. Perbedaan antara 01 dan 02 yakni 01 – 02 diasumsikan merupakan efek dari *Treatment* atau eksperimen.

Desain penelitian ini menurut Arikunto (2006, hlm. 85) dapat digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

0₁ X 0₂

Keterangan:

- 0₁ = pretest atau tes awal untuk mengetahui penguasaan nomina siswa sebelum mendapatkan perlakuan
- X = treatment atau perlakuan dengan menggunakan permainan Wortdomino
- 0₂ = posttest atau tes akhir untuk mengetahui penguasaan nomina siswa sesudah mendapatkan perlakuan

B. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI SMA Negeri 15 Bandung semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu kelas XI IBB. Dasar pertimbangan penulis dalam pemilihan partisipan tersebut karena karakteristik partisipan sesuai dan mendukung berjalannya penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jerman dan dinilai masih mengalami kesulitan dalam penguasaan nomina dalam bahasa Jerman.

C. Populasi dan sampel

Populasi merupakan keseluruhan subyek dalam penelitian. Berdasarkan materi ajar yang akan diteliti, populasi yang dijadikan objek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 15 Bandung tahun ajaran 2018/2019. Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Dalam penentuan sampel ini digunakan teknik *Purposive Sampling* yang artinya subyek penelitian diambil dengan pertimbangan tertentu dengan anggapan bahwa subyek tersebut adalah yang paling tepat dijadikan sampel. Dikarenakan siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai nomina baik dalam bentuk *singular* atau *plural*. Adapun yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas XI IBB

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk keperluan mengumpulkan data yang selanjutnya diolah sehingga hasilnya dapat menjadi acuan apakah media permainan *Wortdomino* ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan nomina bahasa Jerman. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sebagai acuan proses pembelajaran.
2. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa Tes Tulis yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan nomina siswa sebelum diterapkan permainan

Wortdomino, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan penguasaan nomina sesudah diterapkannya permainan *Wortdomino*.

E. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan survey dan observasi awal untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran bahasa Jerman dan kendala serta kesulitan yang dialami siswa.
2. Mengidentifikasi kemudian merumuskan masalah yang diteliti.
3. Mengumpulkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
4. Mengajukan proposal penelitian.
5. Mengikuti seminar proposal dan menerima surat persetujuan judul skripsi.
6. Membuat surat izin melaksanakan penelitian
7. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
8. Merancang instrumen.
9. Pengujicobaan instrumen.
10. Pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata siswa.
11. Pemberian *treatment* kepada siswa berupa latihan kosakata dengan permainan *Wortdomino*.
12. Pemberian *posttest* untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata siswa setelah perlakuan.
13. Pengolahan data dan menganalisis data hasil penelitian.
14. Penarikan kesimpulan dari hasil pengolahan data.
15. Pembuatan laporan penelitian.

F. Analisis Data

Pengolahan data dilakukan dengan menganalisis dan mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Langkah-langkah pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memeriksa dan menilai hasil pre-test dan post-test, kemudian mengolahnya (tabulasi) untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dan standar deviasi.

2. Menentukan uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui, apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui homogen atau tidaknya variabel X dan Y.
3. Menggunakan Uji T untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara *Pre-test* dan *Post-test*, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

xd : perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : banyaknya subjek

df : atau db adalah N – 1

4. Melakukan uji hipotesis statistik

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : $\mu_{SsP} = \mu_{SbP}$

H_1 : $\mu_{SsP} > \mu_{SbP}$

Keterangan:

μ_{SsP} : Hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan model pengajaran induktif kata bergambar (*Post-test*)

μ_{SbP} : Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan model pengajaran induktif kata bergambar (*Pre-test*)

5. Pembahasan hasil penelitian
6. Penarikan kesimpulan